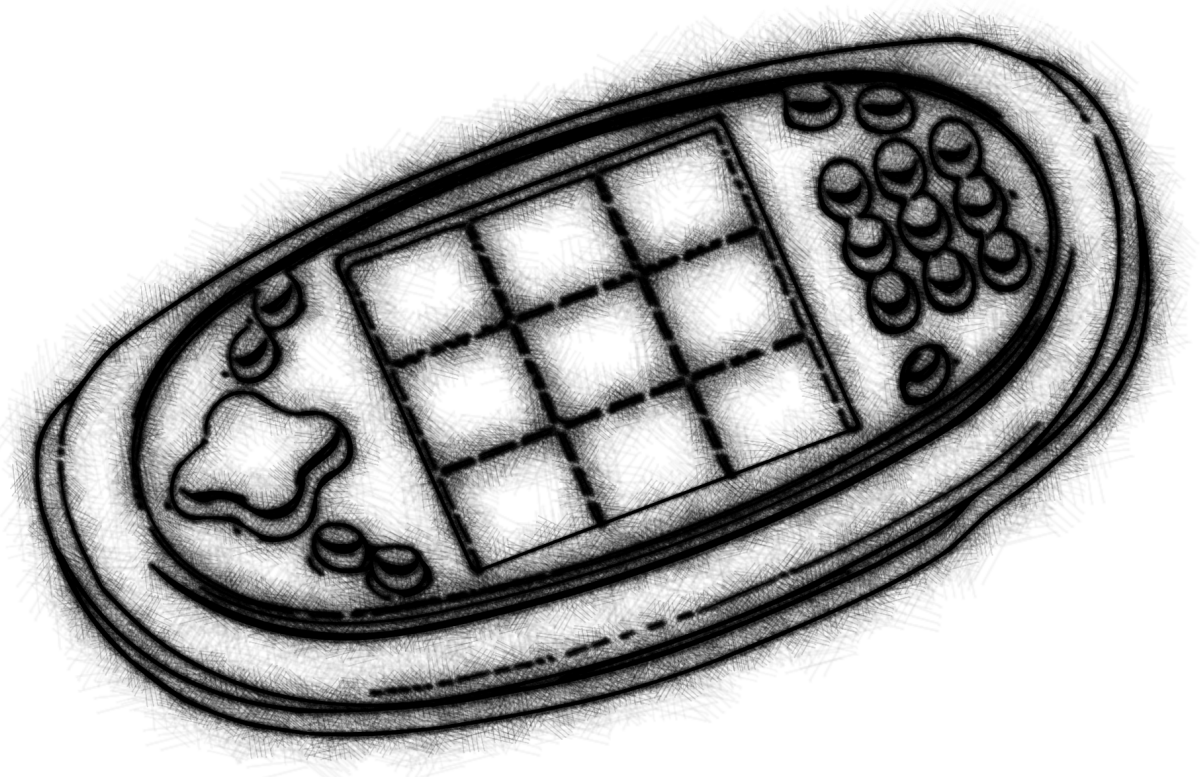
Les TechnoMalins
Le dossier technique

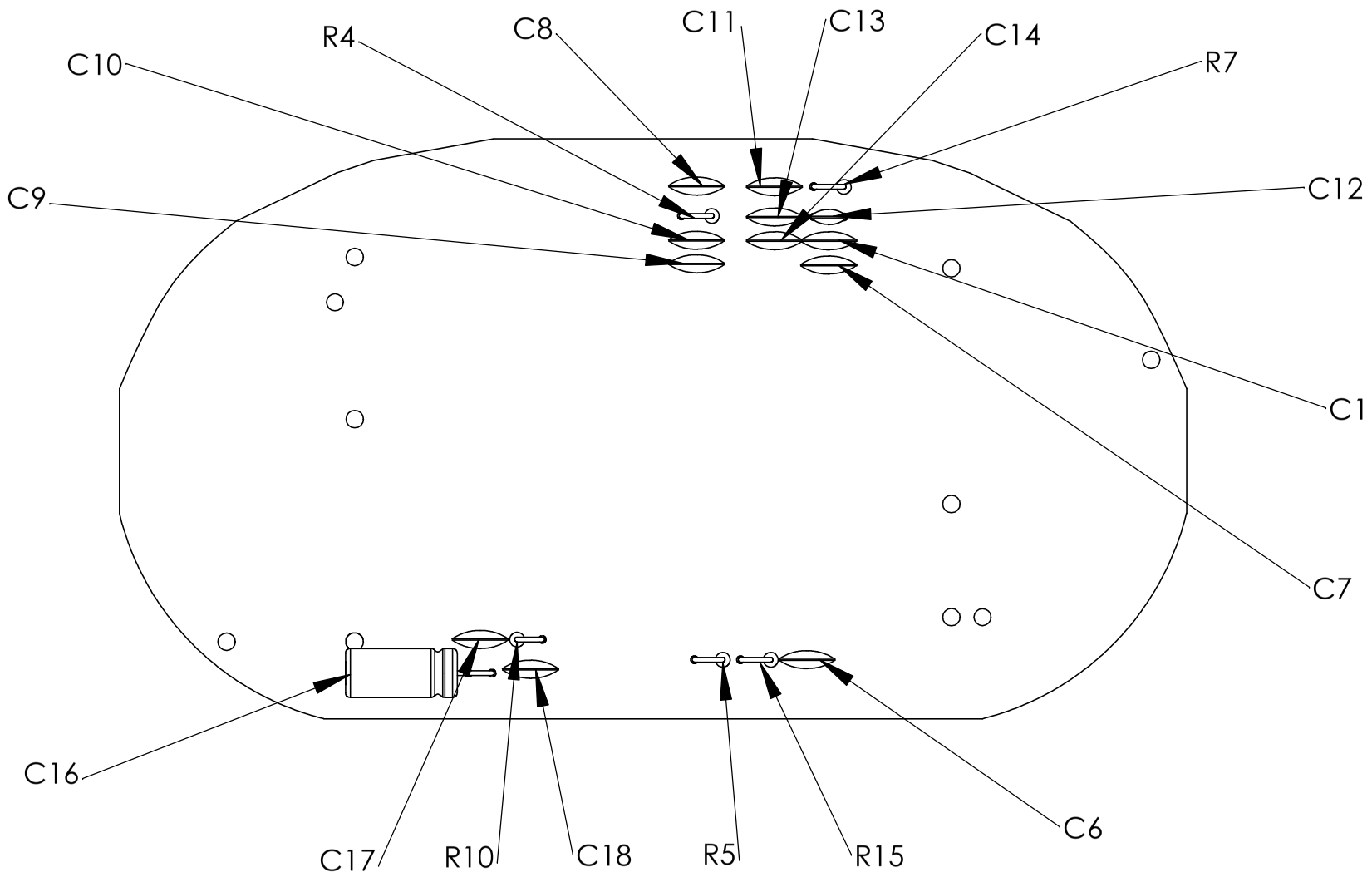
DOSSIER

Sudoku

Ressources Techniques



Xynops

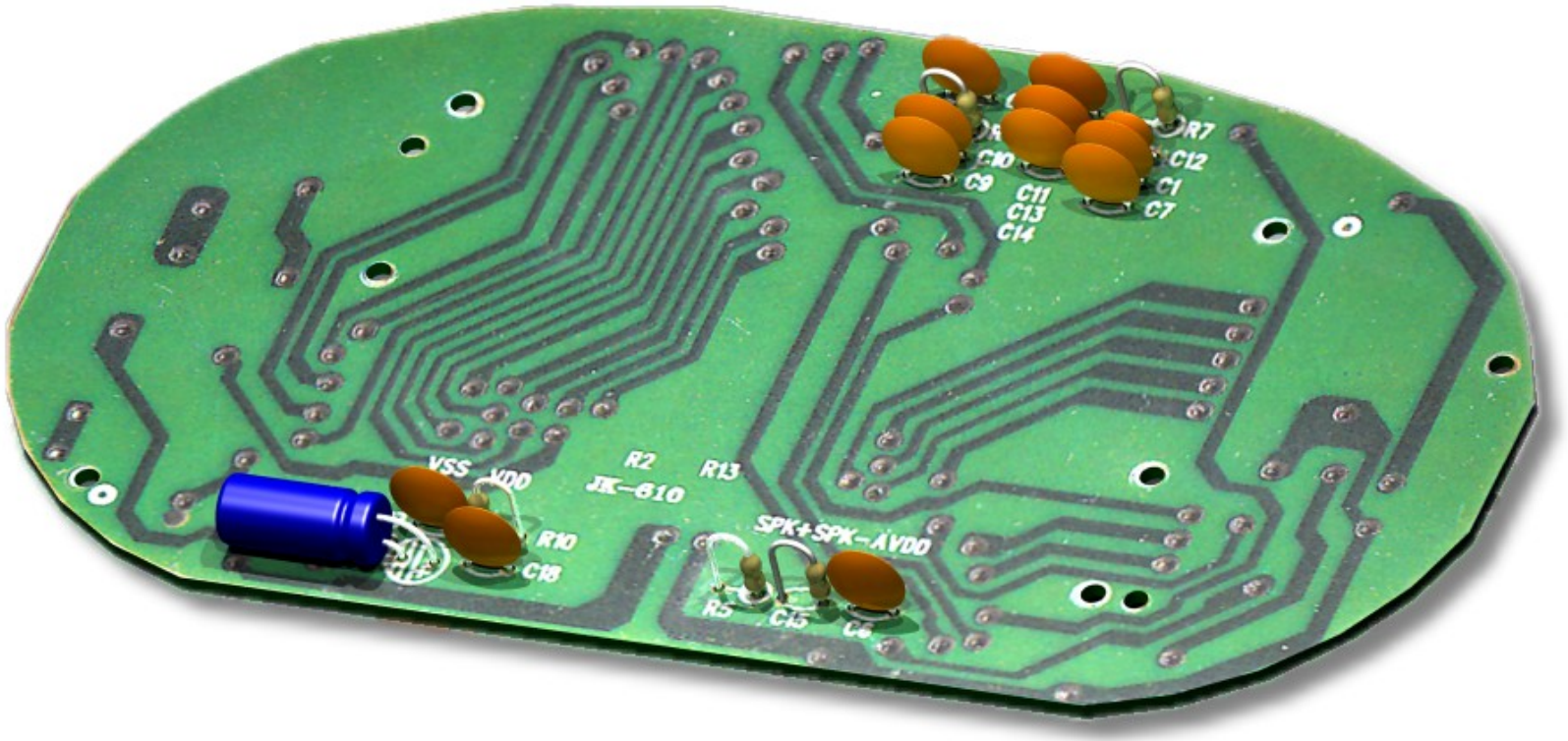


ECHELLE	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Schéma d'implantation**		00

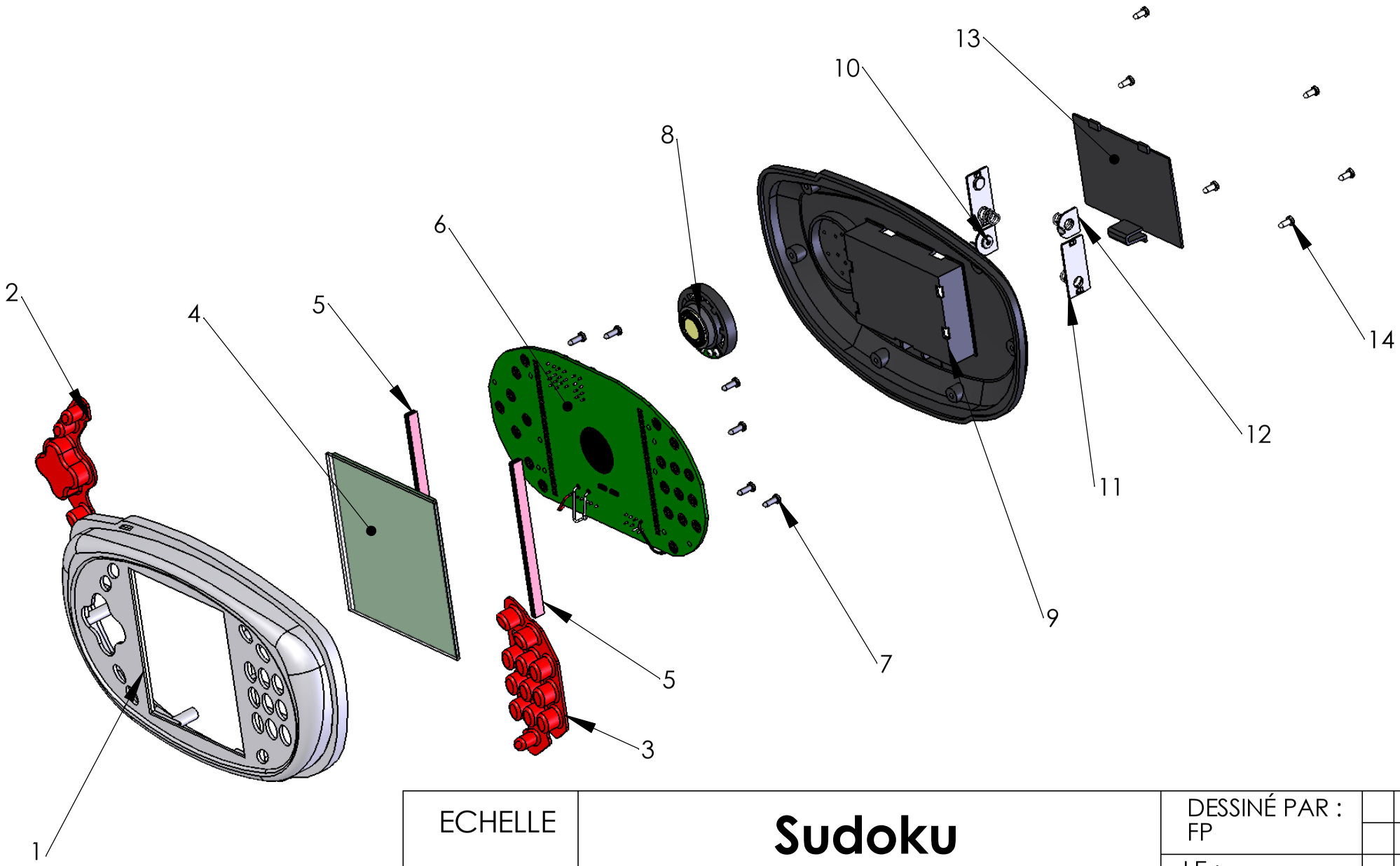
R4	Résistance	200 kOhm	RNJD
R5	Résistance	2,2 Ohm	RRDD
R7	Résistance	100 kOhm	MNJD
R10	Résistance	51 kOhm	VMOD
R15	Résistance	560 kOhm	VBJD -(possible C15 sur CI)
C1	Condensateur céramique 104	100nF	
C6	Condensateur céramique 104	100nF	
C7	Condensateur céramique 104	100nF	
C8	Condensateur céramique 104	100nF	
C9	Condensateur céramique 104	100nF	
C10	Condensateur céramique 104	100nF	
C11	Condensateur céramique 104	100nF	
C13	Condensateur céramique 104	100nF	
C14	Condensateur céramique 104	100nF	
C17	Condensateur céramique 104	100nF	
C18	Condensateur céramique 104	100nF	
C12	Condensateur Céramique 101	100pF	
C16	Condensateur chimique C1	100µF	
Rep	**Désignation**	**Valeur**	**Remarques**

Xynops©

ECHELLE quelconque	**Sudoku**	Nom:
		prénom :
		Classe :
	COLLEGE	
FORMAT A4	**Nomenclature électronique**	



ECHELLE	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Implantation en perspective**		00

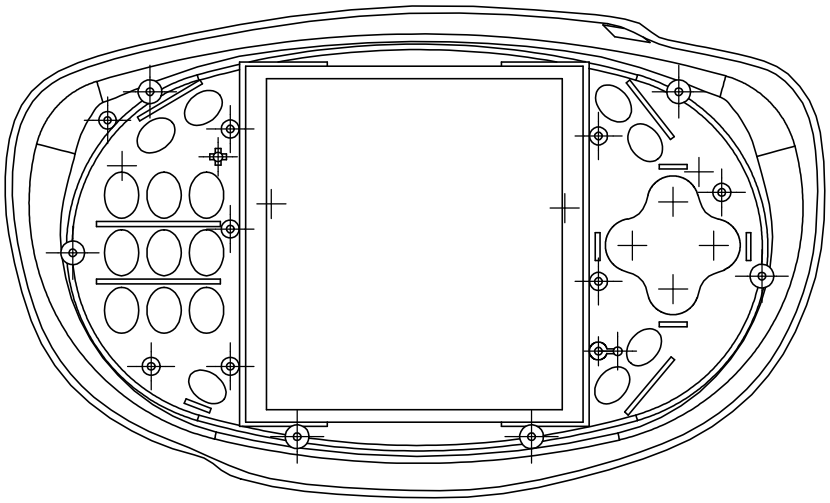


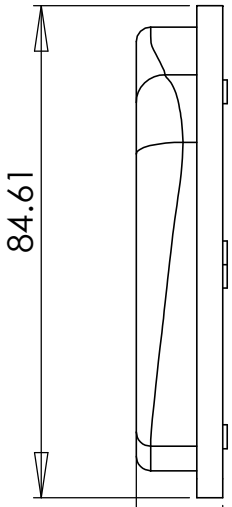
ECHELLE	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Perspective éclatée**		00

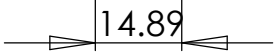
Rep	Désignation	Remarques
1	Boitier face avant	
2	Contact bouton gauche	
3	Contact bouton droit	
4	Ecran	
5	Contacts écran	
6	Circuit imprimé	
7	Vis circuit imprimé	
8	Haut-parleur	
9	Boitier fond	
10	Lame Contact +	
11	Lame Contact -	
12	Lame Contact -	
13	Trappe piles	
14	Vis boitier	

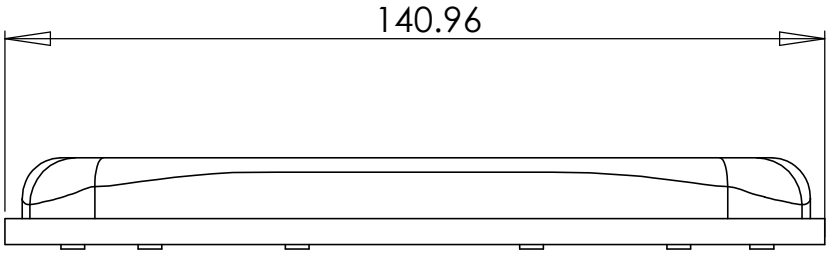
Xynops©

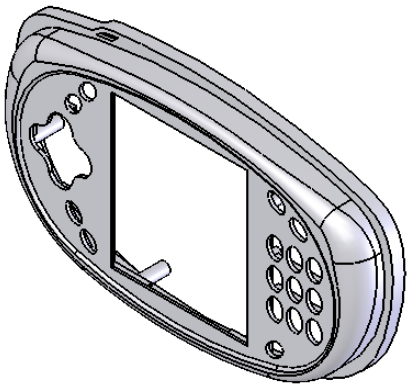
ECHELLE quelconque	**Sudoku**	Nom: prénom : Classe :
	COLLEGE	
FORMAT A4	**Nomenclature**	



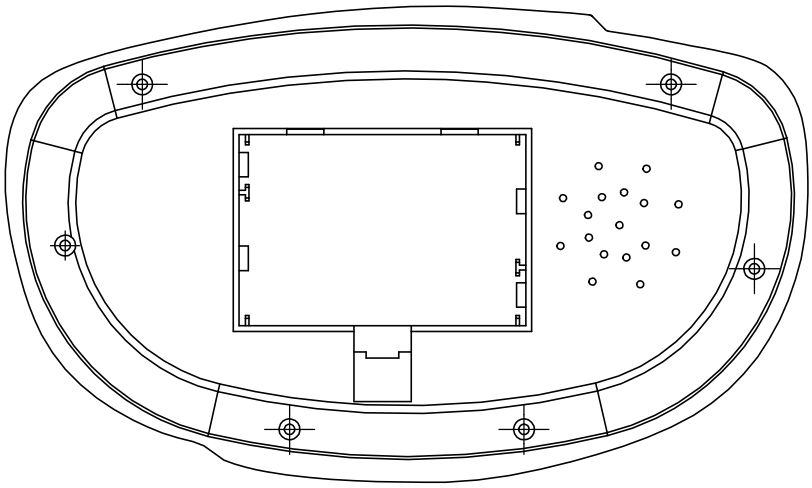


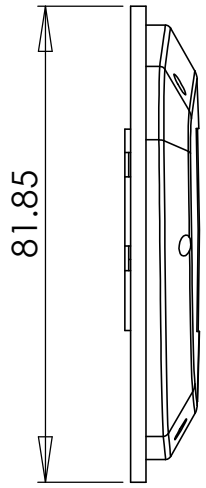


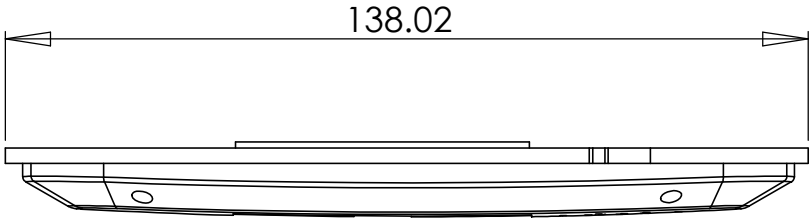


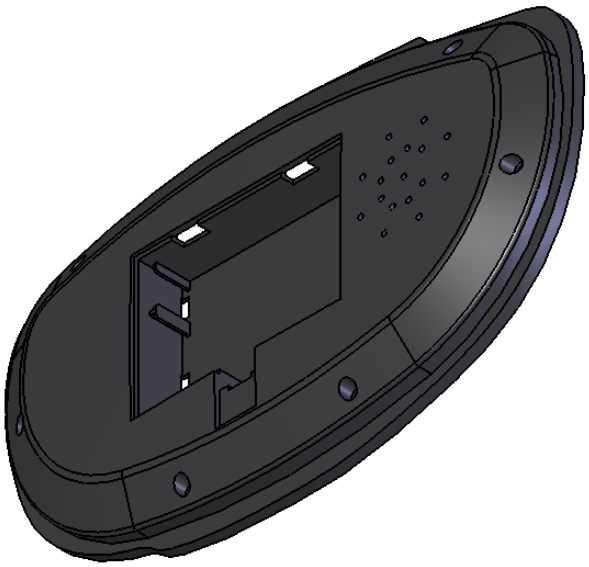


ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Boîtier face**		00

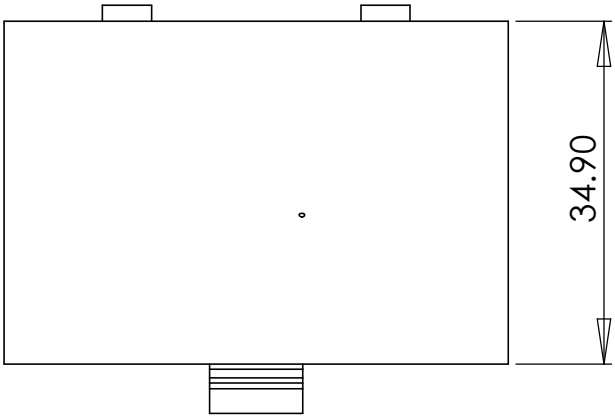


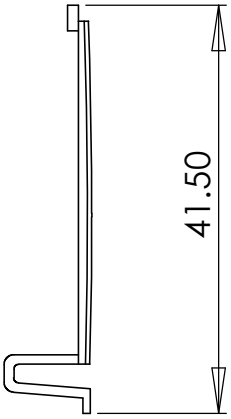


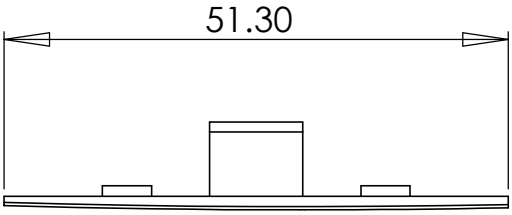


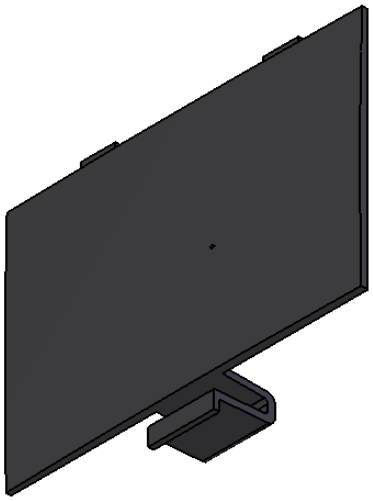


ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Boîtier fond**		00

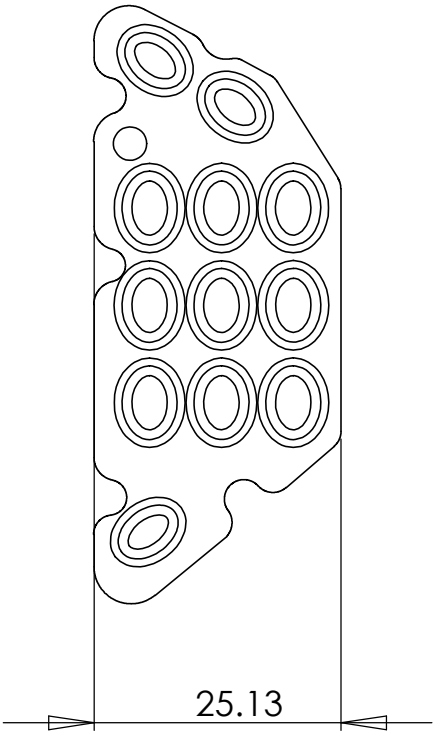


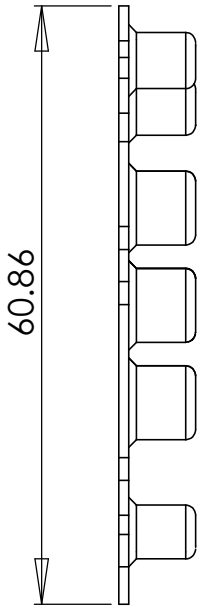


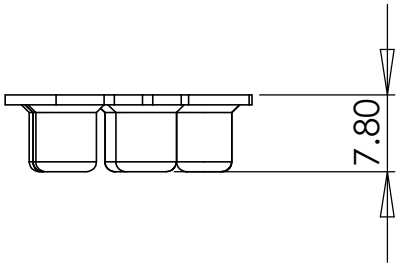


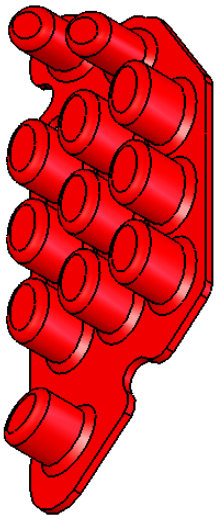


ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Trappe piles**		00

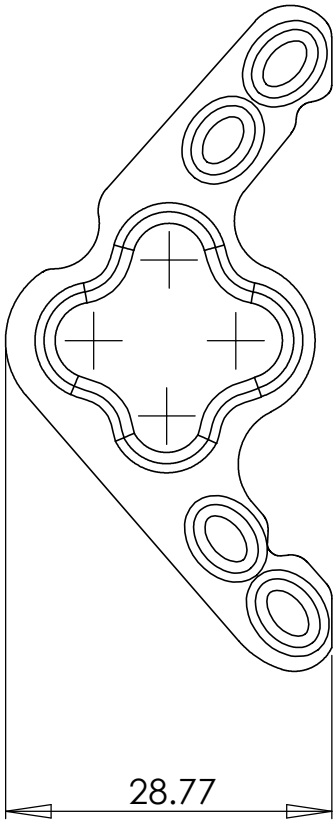


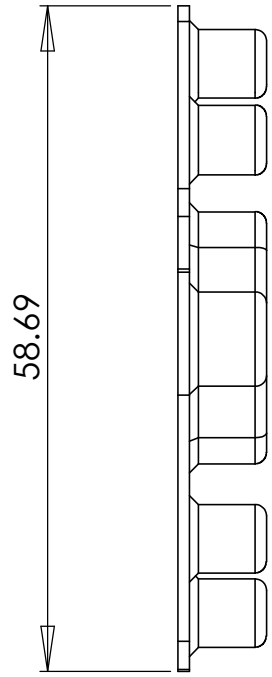


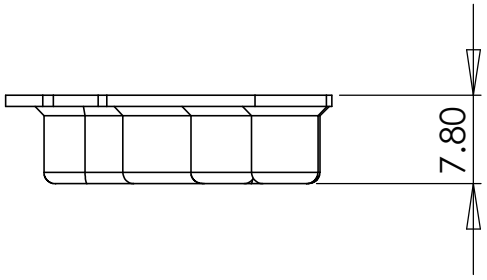


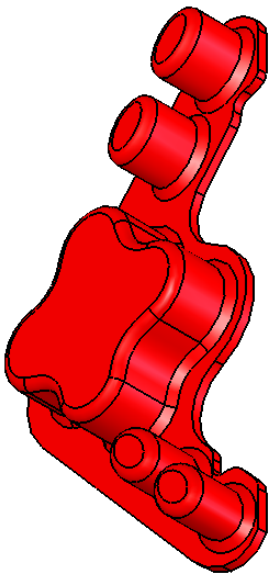


ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Contacts boutons droite**		00

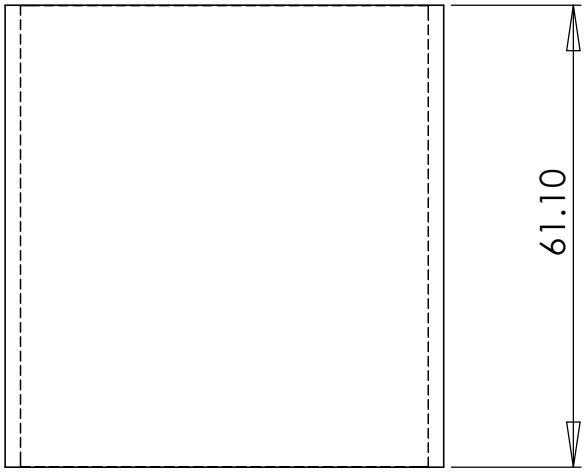


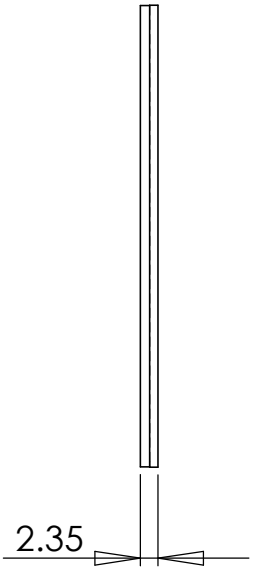


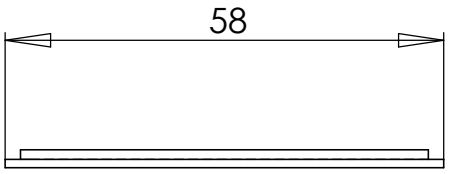


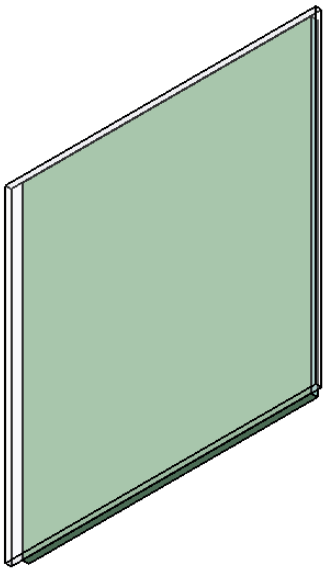


ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Contacts boutons gauche**		00

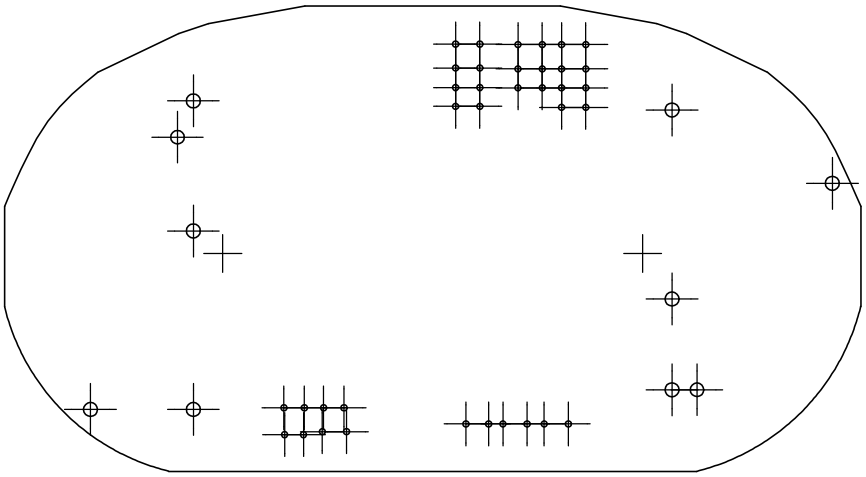


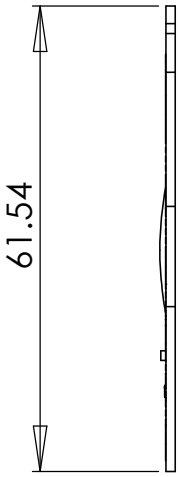


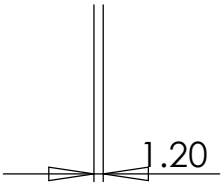


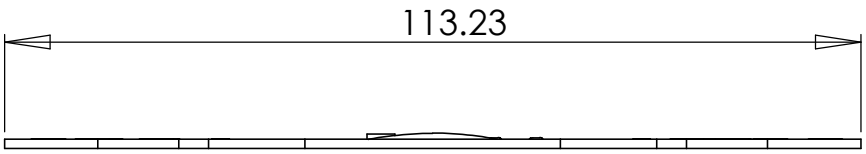


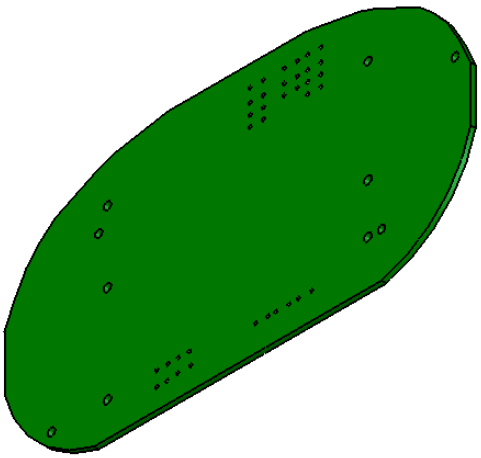
ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Ecran**		00



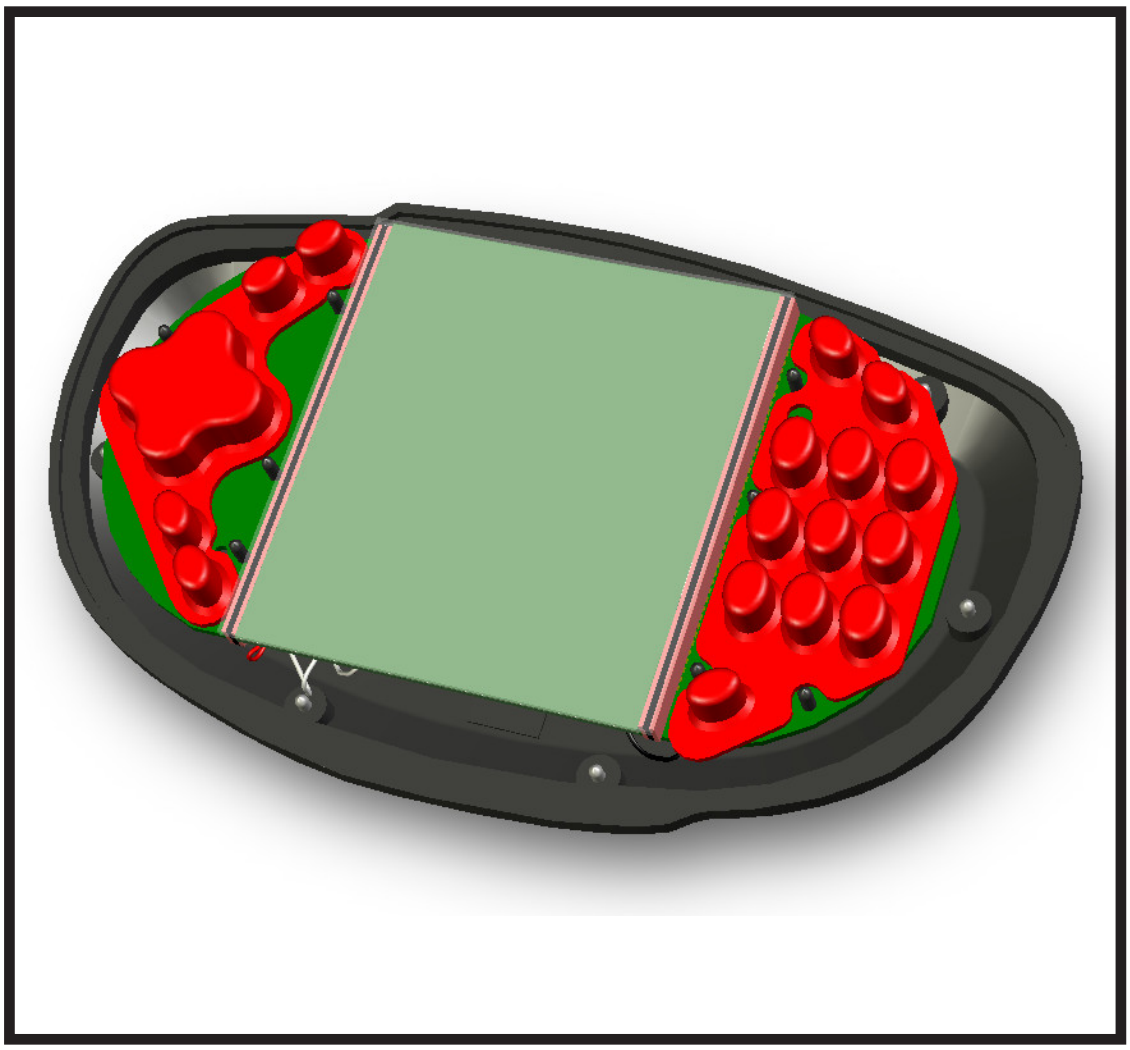




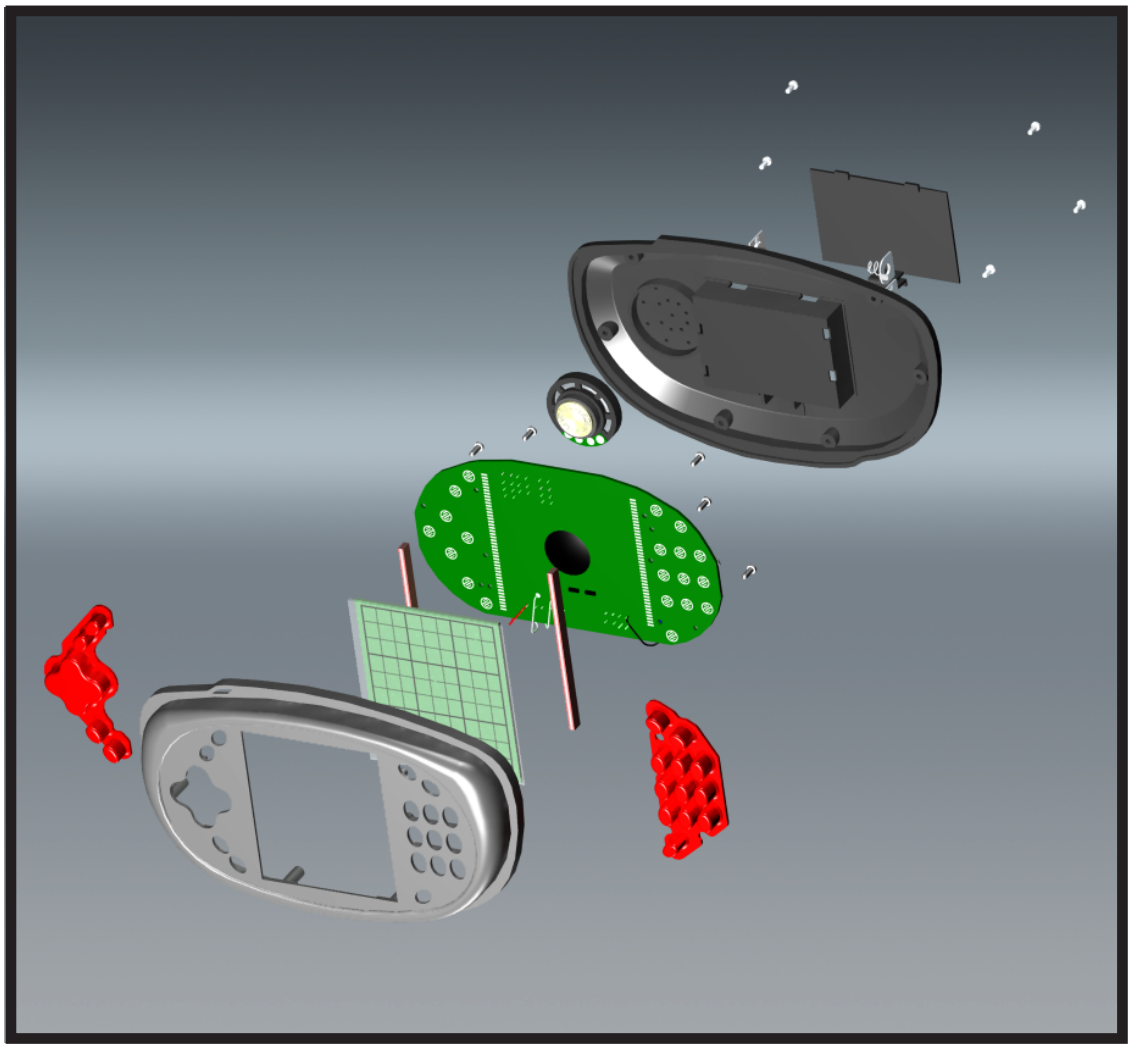




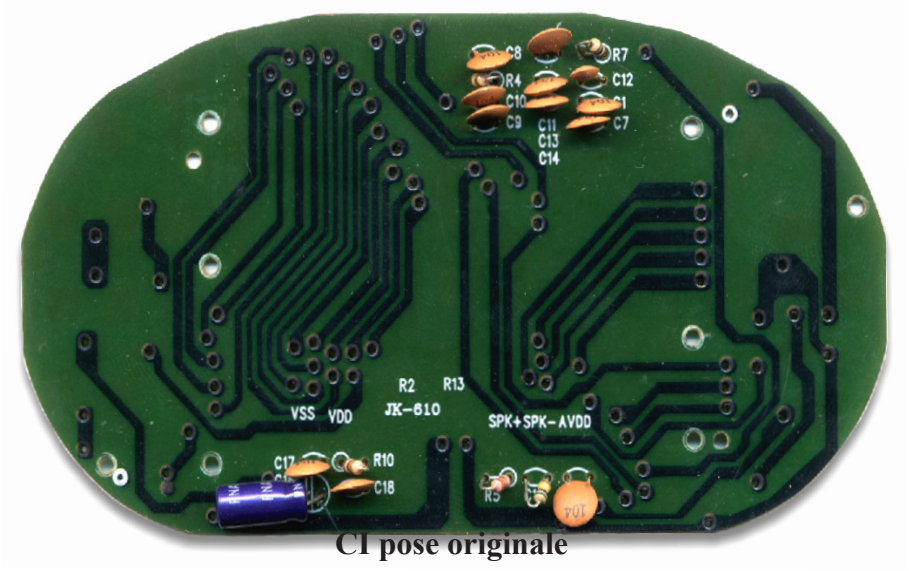
ECHELLE :	**Sudoku**	DESSINÉ PAR : FP	
		LE :	
	COLLEGE		
FORMAT : A4	**Circuit imprimé**		00



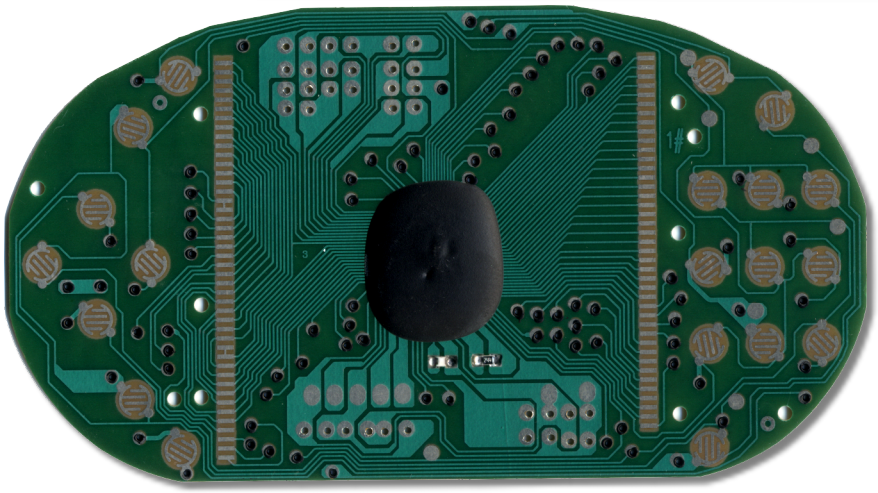
ECHELLE	**Sudoku**	Nom:
		prénom :
		Classe :
	COLLEGE	
FORMAT A4	**Modélisation 3D**	



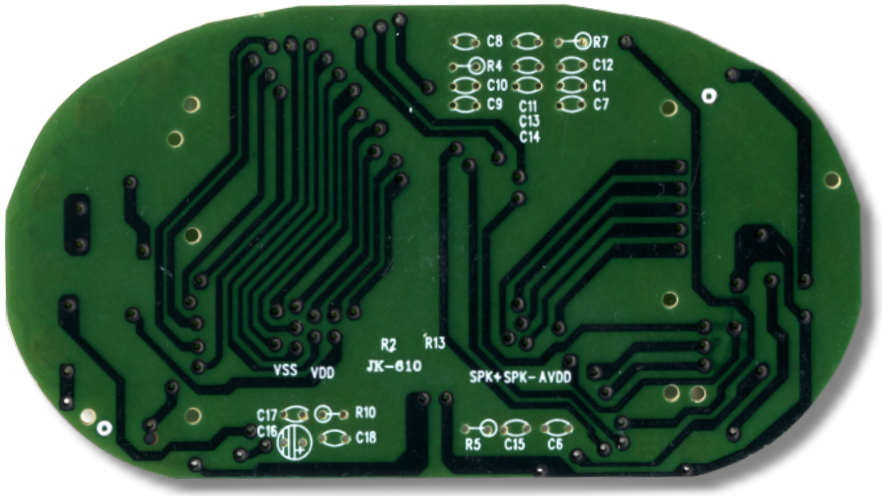
ECHELLE quelconque	**Sudoku**	Nom: prénom : Classe :
	COLLEGE	
FORMAT A4	**Perspective eclatée**	



CI pose originale



CI côté cuivre



CI côté composants

ECHELLE quelconque	**Sudoku**	Nom: prénom : Classe :
	COLLEGE	
FORMAT A4	**Eléments électroniques**	

Notice d'utilisation du Sudoku

1. Appuyez sur le bouton ON/OFF.

Votre Sudoku est en marche, une petite musique se fait entendre. A la première utilisation, des informations seront affichées. Appuyez sur les touches directionnelles pour choisir un niveau. Il y a 250 puzzles en mode facile, 500 en mode normal, et 250 en mode difficile. Quand le joueur termine un niveau, le score est remis à zéro. Le joueur peut rejouer le niveau à nouveau.
Le temps limite est différent pour chaque niveau : 20, 40 ou 80 min pour les modes facile, normal, difficile.

2.A l'allumage, si une partie est déjà démarrée, le jeu demande au joueur s'il veut continuer le puzzle en cours. Appuyez sur enter pour continuer, et l'écran affichera le score et le niveau actuel. Appuyez sur une direction pour choisir un niveau, le premier puzzle du niveau choisi sera affiché. Si le niveau choisi est identique au dernier joué, le jeu continuera.

3. Quand le jeu commence, le curseur est placé au centre de l'écran.
Le joueur peut presser les touches directionnelles pour déplacer le curseur, et doit deviner le chiffre caché de manière à remplir toutes les cases. Lorsque le joueur entre un chiffre, il doit suivre les règles suivantes :

a. L'écran est divisé en 9 carrés. Chaque carré contient 9 chiffres qui ne peuvent être répétés.

b. Les chiffres ne peuvent se répéter sur une même colonne ou un même rang.

4. Si le curseur se trouve sur une case avec un chiffre (entré précédemment) ou une case vide, (annulée ou vierge), le joueur peut appuyer sur CANCEL (annuler) pour la laisser vide, ou entrer un chiffre. S'il y a une erreur, le jeu émet un son et le chiffre clignote.

5. Lorsque toutes les cases sont remplies, le joueur peut appuyer sur ENTER pour valider la partie. Si tout est correct, une mélodie se fera entendre et un écran d'information s'affichera, avant de passer au puzzle suivant. Appuyez sur ENTER pour commencer.
Le score est donné si le joueur termine le puzzle dans le temps imparti : 3000, 5000, et 8000 points pour les modes facile, normal et difficile. Le temps restant sera ajouté au temps limite du puzzle suivant. Si le temps arrive à zéro, le jeu continue mais aucun point ne sera donné. Si le joueur termine tous les puzzles d'un niveau, le jeu lui attribuera 60 minutes supplémentaires.

6. Pendant la partie, appuyez sur HINT pour afficher un indice pendant 2 secondes, mais le score sera réduit de 300, 500 ou 1000 points, suivant le mode de difficulté. Les indices sont limités à 3 par puzzle.

7. Si vous appuyez sur HINT pendant 5 secondes, la solution du puzzle sera affichée pendant 10 secondes, ainsi que le score. Mais vous n'obtiendrez pas de points à la fin de la partie, et le temps ne sera pas ajouté au puzzle suivant.

8. Appuyez sur RESET pendant 2 secondes pour relancer le jeu, le chronomètre ne sera pas relancé.

9 . Pendant la partie, appuyez sur PAUSE et stopper le chronomètre, l'écran affichera «PXXXX». Toutes les touches seront désactivées, sauf PAUSE, SOUND et ON/OFF. Le Sudoku s'éteindra automatiquement au bout de 15 minutes d'inactivité. Appuyez à nouveau sur PAUSE pour reprendre la partie.

10. Le bouton SOUND est toujours actif et permet de couper ou activer le son.

ATTENTION : si l'écran commence à s'estomper, ou si le son devient faible, vous devez changer les piles.

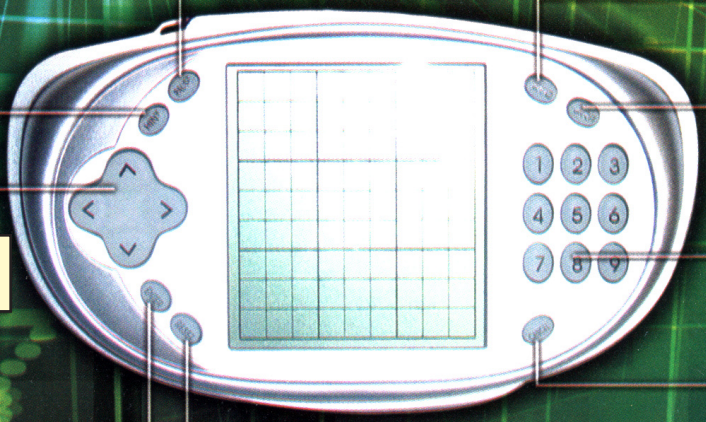
CRAZY INTELLECTUAL PUZZLE GAME

SUDOKU PUZZLER

HINT :
Appuyer 1 fois pour afficher la réponse durant 3 sec.
Maintenir durant 3 sec pour annuler le puzzle, montrer la réponse et passer au puzzle suivant.

PAUSE/REPRENDRE :
Appuyer pour stopper le jeu et le chrono. Pendant la pause, le jeu est masqué sauf le curseur.

SON :
Appuyer pour couper ou activer le son. Sonne 1 fois lorsque vous coupez le son, 2 fois lorsque vous le relancez.



ON/OFF :
Appuyer pour démarrer ou éteindre le Sudoku.

Touches directionnelles :
Déplacer le curseur sur la grille.

Pavé numérique :
Entrer un chiffre à la position du curseur.

CANCEL :
Effacer un chiffre à la position du curseur.

ENTER :
Confirmer le choix du chiffre. L'appareil verifiera la réponse. Utilisé aussi pour commencer un puzzle.

RESET :
Maintenir 2 secondes pour recommencer le puzzle, mais le chrono ne sera pas relancé.

REGLES DU JEU :
Remplissez la grille de manière à ce que chaque colonne, rangée et carré contienne les chiffres de 1 à 9.

Il y a 9 carrés dans la grille, et le même principe s'applique à chacun d'eux.
Vous ne pouvez pas changer les chiffres qui sont déjà donnés.
Vous devez complèter le reste de la grille.
Chaque puzzle n'a qu'une seule solution.

7	6	3	2	8	4	1	9	5

Les chiffres de 1 à 9 à insérer dans les 9 cases.
Chaque chiffre n'apparait qu'une fois par rangée.

4	2	9
7	6	3
5	8	1

Un carré de 9 cases rangées 3 par 3.
Chaque chiffre n'apparait qu'une fois par carré.

4
7
5
3
6
8
2
1
9

Colonne de 9 chiffres.
Chaque chiffre n'apparait qu'une fois par colonne.